

планируется в конце прослушивания основного лекционно-практического курса и опирается на знания, полученные в процессе обучения по заявленному предмету.

Визуальная доброжелательность и умение подать себя в выгодном свете, актуализировать интерес к своим личным достоинствам, нивелируя недостатки, свойственны далеко не всем людям, а для формирующегося в процессе обучения человека – это существенный ресурс, который можно и нужно закладывать в период учебы в вузе. Видеопрезентация должна способствовать реализации этой важной задачи.

Н.К. Антропова
(УГЛТУ, Екатеринбург)

ТЕХНОЛОГИИ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Такое явление, как виртуальная реальность тесно связано с основами человеческого существования и имеет место во всех сферах жизни людей. Виртуальная реальность открывает огромные возможности для творчества, обучения, моделирования.

В современных условиях происходит бурный рост информационных технологий и их проникновение во все сферы общественного мироустройства, которые обеспечивают неограниченный простор и труднопредсказуемые масштабы виртуальной реальности. Это, в частности, касается и образовательного процесса.

Классическая педагогика ориентирует обучаемого на мир действительности, а мир возможности, или мир константный, из которого рождается мир действительности, оказывается за порогом ее рассмотрения. Поэтому современная педагогика должна быть виртуальной.

В настоящее время в западной литературе термин «виртуальный» понимается в четырех значениях: с одной стороны – это моральная ценность, благо; с другой – некая актуально существующая и действующая реальность; с третьей – некий артефакт; с четвертой – синоним потенциального, мнимого, нереального [1, с. 81]. Идея самой виртуальной реальности существует лишь в свете ее отношений с идеей реальной действительности. Причем реальная действительность служит первопричиной, необходимым условием «существования» виртуальной реальности. По мнению Ф. Хэмми-та, виртуальная реальность – это «естественный» способ ориентации в мире электронной информации для потенциала человека [2, с. 38]. Оказавшись в виртуальном мире, человек способен наблюдать, испытывать волнения,

влиять на происходящее и самостоятельно действовать. Назовем свойства виртуальной реальности:

- 1) порожденность (виртуальная реальность продуцируется активностью какой-либо другой реальности, внешней по отношению к ней);
- 2) актуальность (виртуальная реальность существует актуально, только «здесь и теперь», только пока активна порождающая реальность);
- 3) автономность (в виртуальной реальности свое время, пространство и законы существования);
- 4) интерактивность (виртуальная реальность может взаимодействовать со всеми другими реальностями, в том числе и с порождающей, как онтологически независимая от них).

Человек всегда испытывал потребность в погружении в виртуальную, ненастоящую реальность. Предшественниками виртуальной реальности являются мифы, сказки, персонажи религий, телевидение, компьютерные игры, кинематограф, искусство, театр, музыка, массовые шоу и др. Возможности использования виртуальной реальности безграничны: например, человек может сам стать участником действия, воспринимать происходящее как бы в совершенно реальном пространстве и мире и др. Велики возможности виртуалистики в образовании: в связи с виртуальным подходом резко возрастает наглядность изучаемого предмета, появляется возможность игры с ним, рассмотрения различных вариантов его поведения.

Можно выделить следующие виды технологий виртуальной реальности в образовании: презентации, виртуальные библиотеки, телекоммуникации (телеконференции), обучающие программы, программное обеспечение, дистантная форма обучения и др.

Компьютерные коммуникации позволяют участвовать в образовательном процессе как учащемуся, так и преподавателю, не выходя из дома. В качестве одного из вариантов переноса образовательного процесса в компьютеризированную среду могут использоваться локальные телеконференции, организованные на серверах новостей и подключенные к сети Интернет.

В нашей стране успешно внедрена и набирает обороты дистанционная форма обучения, которая в качестве интерактивной среды использует Интернет.

Можно выделить следующие стадии развития программного обеспечения: выдача только учебной информации репродуктивным методом; появление элементов контроля; программы, учитывающие историю обучения конкретного обучаемого с целью построения его модели; интеграция учебных предметов в одной обучающей программе [3].

Таким образом, актуальной задачей современной педагогики является развитие интеллектуального творческого потенциала обучаемого средствами компьютерных технологий. Компьютерная виртуальная реальность — одна из наиболее перспективных областей для разработки и внедрения

новаторских идей в педагогике. Применение компьютерной виртуальной реальности позволяет получить впечатляющие результаты, поскольку есть все предпосылки для того, чтобы при ее помощи добиться заметного повышения уровня интеллекта и креативности обучаемого.

Библиографический список

1. Носов Н.А. Фома Аквинский и категория виртуальности / Н.А. Носов // Виртуальная реальность. Философские и психологические проблемы. М.: Институт повышения квалификации государственных служащих при Президенте Российской Федерации. 1997.
2. Шиповская Л.П. Виртуальная реальность. Потребность в новых информационных технологиях // Сервис plus, 2010. № 4. С. 35–42.
3. Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. М.: Прогресс-Традиция, 2004. С. 372.